# Esclarecimentos

Por JOÃO CRUZ

Esta semana, e como é habitual no último domingo de cada mês, vamos falar, neste espaço, nos computadores de 16-bits e ao mesmo tempo esclarecer pontos importantes focados na carta de um jovem leitor desta rubrica.

Assim, o Carlos Maciel, possuidor de um Commodore Amiga 500, após ter adquirido um Timex 2048 e um Commodore 64, explica-nos na sua bem estruturada carta os motivos que o levaram a optar por um Commodore Amiga, em vez de um Atari ST, quando da sua passagem dos computadores de 8-bits para as máquinas de 16-bits. O facto é que todos os pontos que este nosso leitor referiu como motivos da sua opção são correctos. Mas, o que de certeza não se terá ainda apercebido, é que ao criticarmos (ao fazermos uma revisão) dos jogos para o Atari ST, estamos a fazê-lo não porque este ou aquele computador seja melhor do que o outro, mas sim porque se trata de um computador de 16-bits. Isto equivale, na prática, a que, quando comentamos um jogo para os Atari ST, essa mesma crítica vale para a mesma versão desse jogo no Commodore Amiga, pois ambas as versões (e digam o que disserem) são praticamente as mesmas. Percebido? Com isto só queremos salientar, uma vez mais, que não temos preferência por este ou aquele computador, pois o principal motivo dos comentários que fazemos aos vídeo-jogos na rubrica «O QUE JÁ SE JOGA...» desta secção Micromania é divulgar o mais actualizadamente possível o que vai aparecendo em matéria de novidades, neste domínio, e no micromercado português... Os mesmos propósitos são válidos quando fazemos referência aos jogos para os computadores de 8-bits, pois ao criticarmos as versões desses mesmos vídeo-jogos nos tão populares Spectrum, estamos também (embora indirectamente) a comentar as versões Commodore 64, Amstrad e até mesmo MSX dos referidos programas. Com isto, esperamos ter esclarecido os leitores com as mesmas dúvidas, pois o nosso principal motivo é divulgar o que se vai fazendo neste «hobby» e unir cada vez mais todos os jovens nacionais. O Carlos pretende corresponder-se com usuários do Amiga. Escrevam-lhe para a Rua das Rosas, 88-A — Darque — 4900 Viana do Castelo.

E pronto, cá aguardamos mais cartas vossas...

## O QUE JÁ SE JOGA...




### KLAX

Depois de termos comentado a versão 8-bits deste original e superadictivo KLAX, convém agora falarmos sobre este jogo nos computadores de 16-bits. Como era de esperar, esta versão está soberba, comparável à original das máquinas de jogos. A possibilidade de ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, com o écran dividido em dois, confere a este KLAX uma adictividade inigualável! Definitivamente, TETRIS veio trazer uma nova luz à capacidade de imaginação dos programadores e os conceitos originais têm aparecido em grande. KLAX é dos tais jogos que nos «prende» ao monitor horas a fio, pois todo ele é cativante na jogabilidade, na tremenda adictividade, nos cenários, nos gráficos multicoloridos... KLAX é um «kláxico» nos videojogos!

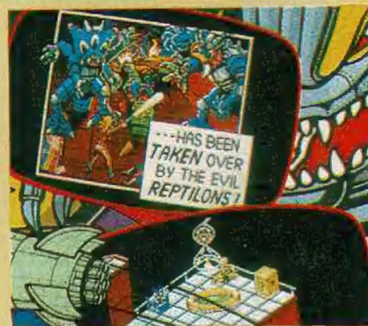
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: REFLEXOS MENTAIS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
UM POÇO DE ORIGINALIDADE!




### IVANHOE

Estamos na era medieval, onde o povo que tem como sustento a agricultura e o pequeno comércio das feiras é subjugado aos domínios dos grandes senhores e aterrorizado pelas bruxarias de terríveis feiticeiros. Uma época de lendárias fantasias, de dragões gigantes e tenebrosos piratas. E neste mundo insano, só existe um herói capaz de pôr cobro a esta situação. O seu nome é IVANHOE. Eis-nos perante mais um jogo para os computadores de 16-bits, onde a supremacia gráfica prevalece sobre todos os outros aspectos. Na presença deste jogo temos a sensação de participar num autêntico filme animado. Aliada a isso, temos uma jogabilidade deveras cativante que confere a este IVANHOE uma adictividade digna de um jogo de 16-bits!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UMA LENDA JOGÁVEL!




### THE ROBOT MONSTERS

Sem dúvida que se há algo que dá vida aos jogos de 16-bits são os coloridos gráficos. Falemos deste jogo: nós somos um herói espacial que, com ou sem a ajuda de um parceiro, temos que viajar até ao planeta X e salvar os humanos lá residentes das garras dos terríveis Reptilons. Estes seres extraterrestres tomaram o referido planeta pela força e subjugaram os cientistas, forçando-os a construir um exército de «robots» para invadirem o planeta Terra. A nossa missão consiste em libertar os reféns, destruir toda a maquinaria, bem como os «robots» assassinos. Eis o argumento deste ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS, um jogo com excelente apresentação gráfica, cenários e gráficos tridimensionais em perspectiva isométrica. A não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UM JOGO PARA DOIS!

# THUNDERBIRDS

mine mission

A COMEÇO DE ALAN
B PNEUMATIK DRILL
C LADDER
D USAR C
E LEVAR LUZ / USAR B
F BURACO TAPADO COM CARRO
G COMPRESOR CABLE
H USAR B e I
I MINEIRO
J COMEÇO DE BRAINS
K RUSTY SPANNER
L HAMMER
M USAR L
N DYNAMITE PLUNGER
O USAR K
P LENGHT OF FUSE MINE
Q LEVAR LUZ
R USAR N e P

sub mission

RECOVERY

A COMEÇO DE ALAN E GORDON
B BLUE PASS CARD
C RADIATION PILLS
D CAN OF ECSHARK CAPA
E PORTA FECHADA
F LEVAR AQUALUNG
BLO PASS CARD
G TORPEDO
H USAR B
I YELLOW PASS CARD
J USAR B e I

POR: RUI PAULO

## JUÍZES NACIONAIS



**Jorge Sousa**
**Ramada — Ribas**
**4890 CELORICO**
**DE BASTO**

### SUPER HANG-ON

Estamos perante uma versão de máquinas de jogos originais. Este jogo intitula-se SUPER HANG-ON e o nosso dever é controlar uma moto de pista em que temos, por finalidade, percorrer as quatro provas que nos são propostas. O mínimo de acidentes é o que mais convém para uma prova boa e rápida. No caso de pretendermos andar mais rápido existe o turbo que leva a nossa moto a andar a uma velocidade alucinante. Mas é claro, nem todo o percurso pode ser percorrido com o turbo ligado. Experimente!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 128 K: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
EMOCIONANTE!!!



**António Miguel**
**Alves Rocha**
**Rua das Palmeiras,**
**B/12, Ent. 60, L/41**
**4100 PORTO**

### VIGILANTE

Este jogo é a apresentação da vida actual dos divesos grupos sociais modernos, cada um com a sua ideologia e no qual nós representamos o papel de um jovem, detentor de uma espectacular habilidade em artes marciais; o que nos é muito útil para enfrentarmos os diversos adversários de diferentes «gangs». VIGILANTE é um jogo graficamente espectacular para todos aqueles que gostam de um bom jogo de luta. Não hesitem, pois este jogo tem todos os requisitos para os satisfazerem...

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 19.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 19.

## JOGOS DE TOPO

| ACÇÃO | AVENTURA | LEITORES |
|---|---|---|
| 1 – RAINBOW ISLANDS | 1 – PERSONAL NIGHTMARE | 1 – RAINBOW ISLANDS |
| 2 – OPERATION THUNDERBOLT | 2 – NORTH & SOUTH | 2 – BLACK TIGER |
| 3 – TENNIS CUP | 3 – FUTURE WARS | 3 – NINJA WARRIORS |
| 4 – ANTAGO | 4 – HOND OF SHADOW | 4 – FIGHTER BOMBER |
| 5 – SPACE ACE | 5 – CHAOS STRIKES BACK | 5 – POPULOUS |